

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Ada berbagai mata pelajaran yang siswa pelajari, salah satunya adalah Pendidikan Agama Islam. *Image* yang terbentuk bahwa pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan cara menghafal. Siswa menjadi semakin jenuh dan tidak bergairah mengikuti proses pembelajaran¹

Sekolah di Indonesia dalam bidang pendidikan agama Islam masih terbilang belum maksimal menjadi salah satu faktor penyebabnya kurangnya kesadaran masyarakat khususnya dikalangan siswa tentang kebutuhannya akan ilmu agama Hal ini juga diperkuat oleh banyak masyarakat dan siswa yang mengatakan bahwa pendidikan agama Islam hanya sebuah formalitas saja. Sehingga, pendidikan agama Islam hanya dianggap sebagai pengetahuan akan doa-doa, dan praktek yang harus dilakukan agar mendapatkan nilai di sekolah saja

Hal yang mendasari motivasi pada peserta didik adalah keinginan dari dalam dirinya untuk bisa memperbaiki diri, surah Ar-Ra'd ayat 11 dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa :

لَهُ مَعْقِبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ (الرعد/13: 11)

¹ Maria Dimova Cookson and Peter M.R. Stirk, *Implementasi Moderasi Beragama Dalam Pendidikan Islam*, 2019.:5-6.

11. Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang selalu menyertainya secara bergiliran dari depan serta belakangnya yang menjaganya (manusia) atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah yang menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada apapun yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia (Allah). (Ar-Ra'd/13:11)

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dinilai siswa membosankan serta malas mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Indikator tersebut menjadi bukti nyata rendahnya minat serta motivasi siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung. Seharusnya proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu membuat siswa untuk berfikir kritis, analitis, dan kreatif. Dengan itu semestinya guru lebih kreatif serta inovatif.²

Media *Kahoot* dapat dikatakan sebagai website belajar interaktif dengan format permainan berupa soal kuis atau pertanyaan. Media *Kahoot* merupakan aplikasi game yang memiliki alamat website yang tidak sama yaitu <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk siswa. Media *Kahoot* terdapat juga di playstore. Media *Kahoot* memiliki keunggulan, antara lain efisiennya tempat atau lokasi karena media *Kahoot* bisa digunakan di manapun. Selain itu, media *Kahoot* dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan dengan fasilitas kuis interaktif yang tersedia.

² Elihami and Syahid, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami.": 88

Hasil observasi yang peneliti lakukan pada 10 April 2022 dengan Ibu Nurjannah S.Pd. sebagai guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Tunas Mulia Kota Bekasi³, bahwa faktor utama penghambat kegiatan pembelajaran saat ini adalah media pembelajaran sebagai wadah kreativitas guru yang terbatas. Kegiatan pembelajaran yang tidak maksimal ini mengakibatkan pemberian informasi terkait materi yang diberikan pendidik tidak tepat sasaran kepada peserta didik. Sehingga, terjadi kesulitan pada siswa ketika memaknai materi pelajaran yang diberikan pendidik. Hal ini berdampak pada motivasi belajar siswa menjadi menurun.

Adapun tujuan penelitian ini sebagai media pembelajaran yang dirasa cukup efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Perlu diadakannya penelitian terkait bagaimana pemanfaatan media *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah alam tunas mulia Bekasi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan **Pemanfaatan Media Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi.**

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

a) Kurangnya minat siswa ketika mempelajari ilmu agama. Khususnya, di kalangan siswa sekolah menengah atas. Dimana, siswa merasa bahwa ilmu agama hanyalah

³ Nurjannah, *Observasi Penelitian Pemanfaatan Media Kahoot! Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Ditinjau Dari Motivasi Belajar*, (n.d.).

mata pelajaran sekolah yang harus dipenuhi untuk mendapatkan nilai. Sehingga, masih banyak dijumpai kasus-kasus kenakalan remaja yang bertolak belakang dengan nilai-nilai agama yang diajarkan.

b) Kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Menyebabkan siswa menjadi jenuh, bosan, serta tidak begitu tertarik untuk belajar ilmu agama di sekolah.

2. Pembatasan Masalah

Didasarkan pada yang telah dijabarkan terkait identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah agar mampu memfokuskan serta tidak menyimpang dari tujuan pokok penelitian. Dan hal tersebut dapat mempermudah proses analisa penelitian. Dalam pengamatan ini pembatasan masalahnya yaitu “Pemanfaatan Media Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi ”. Penelitian ini berfokus di Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi yang dilaksanakan selama dua bulan sejak seminar proposal..

3. Rumusan Masalah

Dari hasil mengidentifikasi masalah dan memberi batasan terhadap permasalahan di atas, maka permasalahan yang diteiti dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Pemanfaatan Media Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi?

2. Apa dampak media *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar?
3. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat Media Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Pemanfaatan media *Kahoot* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi Untuk mengetahui dampak media *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar di Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi.
2. Apa dampak media *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat Media Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari diadakannya penelitian ini yaitu :

1. Kegunaan Secara Teoritis

Kegunaan secara teoritis dari penelitian ini, yaitu untuk menambah wawasan serta memotivasi pembaca akan pentingnya pendidikan agama Islam. Terdapat kemajuan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif. Khususnya, dalam Pendidikan Agama Islam.

2. Kegunaan Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini juga memiliki beberapa kegunaan yaitu :

- a) Bagi Penulis, penelitian ini diharapkan mampu menjadi tambahan ilmu, wawasan, serta pengalaman dalam melakukan penelitian terkait efektivitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- b) Bagi Pembaca Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu untuk menumbuhkan kesadaran pembaca akan pentingnya pendidikan agama Islam. Sehingga, pembaca juga dapat berkontribusi dalam memajukan Pendidikan Agama Islam. Khususnya, dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif.
- c) Bagi Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi Penelitian ini juga diharapkan mampu untuk menambah pengetahuan serta motivasi Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi untuk dapat meningkatkan media pembelajarannya. Sehingga, Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi dapat menggunakan media pembelajaran dengan lebih optimal lagi untuk mewujudkan visi dan misinya.

E. Review Studi Terdahulu

Penelitian terdahulu ini merupakan salah satu acuan yang dipakai oleh peneliti dalam menjalankan penelitian sehingga dalam mengkaji penelitian yang dilakukan dapat memperkaya dasar teori yang digunakan.

1. Penelitian Muh Fahrurrozi, Siti NurLaili Rahmawati yang berjudul “Pengembangan model Instrumen evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot!* Pada Pembelajaran ekonomi” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terkait efektivitas terhadap penggunaan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi

Kahoot!.Perbedaannya ada pada objeknya dan juga pada subjeknya yakni pengembangan instrument evaluasi.

2. . Penelitian Yogga Mar Muhamma yang berjudul *Implementation Of Kahoot Application To Improving Of Interest Of Civic Education Learning (Experimental Research In Class XII Of Sma Negeri 1 Garut)* Penelitian ini bertujuan menguji penerapan aplikasi *Kahoot!* untuk meningkatkan minat belajar PKN. Perbedaannya penelitian ini digunakan untuk meningkatkan minat belajar.

3. Penelitian Dwi Hartanti yang berjudul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game *Kahoot!* Berbasis Hypermedia” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media *Kahoot* pada proses pembelajaran, mengetahui respon siswa ketika menggunakan media *Kahoot* dalam pembelajaran, mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Kahoot!*Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan Hypermedia, sedangkan topik yang akan diteliti pada skripsi ini hanya menggunakan fasilitas internet.

4. Penelitian Kunuzil Jannah yang berjudul “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “*Kahoot!*” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Budura”Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen penilaian berbasis higher order thinking skills berbantuan aplikasi *Kahoot!* pada kompetensi dasar menerapkan penanganan surat masuk dan surat keluar.Perbedaan penelitian ini terletak pada tujuan penelitian untuk

mengembangkan instrumen, sedangkan tujuan yang akan diteliti pada skripsi ini adalah melihat fenomena pemanfaatan *Kahoot* ditinjau dari motivasi.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Riyan Cahya Ramenda, tentang “ Penerapan Game Interaktif Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Peserta didik SMP “. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan aplikasi yang sama. Hasil yang ditemukan adalah penggunaan game interaktif aplikasi *Kahoot* berpengaruh/lebih baik dari pada pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah atau papan tulis. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek yang akan digunakan, pada penelitian ini menggunakan matematika sebagai mata pelajaran yang akan diujikan.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Cahya Kurnia Dewi, tentang “ pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran matematika kelas X”. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan aplikasi yang serupa. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek yang akan digunakan, pada penelitian ini menggunakan matematika sebagai mata pelajaran yang akan diujikan.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Gress Dyah dengan judul “Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi *Kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa”. Penelitiannya menemukan bahwa hasil belajar mahasiswa dengan penggunaan media kuis interaktif berbasis *Kahoot!* Powerpoint menjadi sebuah perbandingan yang bagus. Cukup signifikan perbedaan hasil belajar antara mahasiswa yang menggunakan kahoot dan powerpoint. Terdapat pengaruh sebesar 34,78% antara penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi *Kahoot!*

terhadap hasil belajar mahasiswa kelompok eksperimen. Ketuntasan belajar siswa kelompok eksperimen pada saat postes (88%) lebih tinggi dari pada kelompok kontrol (79,8%). Perbedaan penelitian ini adalah terdapat media pembanding yaitu media powerpoint.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Dudung Hamdun dengan judul “*Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen, (2020)”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot* dapat mempengaruhi motivasi belajar bahasa arab siswa. Peneliti menggunakan uji T (uji eksperimen) Dimana peneliti untuk kelas control dan kelas eksperimen diberikan soal post-test dan pretest. Perbedaan penelitian ini pada jenis penelitian, penelitian tersebut menggunakan kuantitatif.

9. Penelitian yang dilakukan Rizka Fauzan dengan judul “Pemanfaatan gamification *Kahoot.it* sebagai enrichment kemampuan berfikir historis mahasiswa pada mata kuliah sejarah kolonialisme Indonesia” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pemanfaatan dan penggunaan media *Kahoot!* sebagai media pembelajaran sangat menarik, efektif dan menyenangkan dipergunakan dalam proses pembelajaran, pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini pada subjek serta objek yang akan dikaji, yakni tentang kemampuan berfikir serta pada mata kuliah sejarah kolonialisme.

10. Penelitian yang dilakukan Akhmad Darmawan dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di

SMA Negeri 1 Muncar, (2020)” dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* merupakan aplikasi yang baik diterapkan pada proses pembelajaran, dengan meningkatnya motivasi belajar siswa mendapatkan hasil belajar yang sempurna. Peneliti menggunakan uji normalitas nilai dengan pre test dan post test kelas eksperimen dan control dengan bantuan program SPSS.